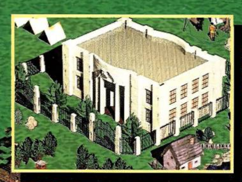
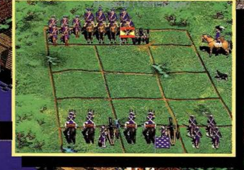
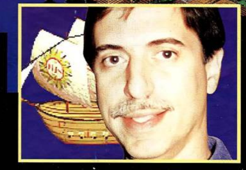


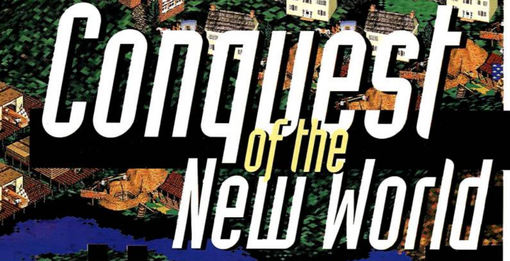












Seite 8 **EXKLUSIV:**
Der Entwickler im Interview



Conquest of the New World

Es war einma

Konkurrenz für Sid Meiers Colonization: 504 Jahre nachdem sich europäische Konquistadoren erstmals in der Neuen Welt breitmachten, bringt Interplay ein weiteres Entdeckerspiel rund um die Eroberung Amerikas. Tolle SVGA-Grafik, ein ganz neuartiges Kampfsystem und ein vorbildlicher Multiplayer-Modus machen Conquest of the New World (CNW) zu einem zeitgemäßen Colonization-Herausforderer.

Am Anfang ist da nur ein Schiff, eine Handvoll Seemänner in bester Entdeckerlaune und die Ostküste eines (fast) unbesiedelten Kontinents von unbekannter Größe. Doch selbst in dieser Einöde ist man als Entdecker nicht ungestört. Auch andere europäische Nationen wittern die Bodenschätze, die das neue Land birgt. Immerhin fünf Staaten nehmen am Wettlauf um die Besiedlung der Neuen Welt teil: Holland, Spanien, England, Frankreich und Portugal. Egal für welche Nation sich der Spieler entscheidet - er beginnt immer mit denselben Voraussetzungen: Drei Kundschafter und ein Pulk Soldaten sind das Handwerkszeug, mit dem er das Gebiet rasch genug vorsondieren muß, bis die ersten Siedlerfamilien eintreffen. Bereits zu Spielbeginn ist Gespür und eine Portion Glück gefragt, denn wer bis zur Ankunft der Siedler kein fruchtbares Land findet, verliert im Wettlauf um die Bodenschätze wertvolle Zeit. Der unentdeckte Kontinent ist von Spiel zu Spiel anders - ein Terrain-Generator sorgt für die nötige Abwechslung im Aufbau des Landes. Gerade deshalb ist die Arbeit der Kundschafter so wichtig; außer dem Entdecken einer geeigneten Stelle für die Errichtung einer ersten Kolonie haben diese auch die Aufgabe, große Flüsse, Gebirgszüge und sonstige geographische Besonderheiten aufzuspüren und zu benennen. Für jede Entdeckung eines Naturwunders gibt es zusätzliche Punkte - und auf die kommt es in CNW letztendlich an.

Colonization 2?

In seinen Grundzügen unterscheidet sich der Spielverlauf

...l in Amerika



nicht wesentlich von dem des drei Jahre alten Sid Meier-Spiels. Man gründet eine Kolonie, baut dort alle Gebäude, die zur Versorgung der Bevölkerung notwendig sind, und entwickelt aus einer kleinen Bürgerwehr im Laufe der Jahre eine schlagkräftige Armee, die einerseits den neidischen Europäern und andererseits den Überfällen indianischer Stämme standhält. Um nicht völlig isoliert zu sein, gilt es außerdem, ein funktionierendes Handelssystem aufzubauen. Die Rohstoffe Holz, Getreide, Metall, Gold und Konsumgüter, die in CNW als Platzhalter für den gesamten Warenkorb stehen, können mit befreundeten Indianern, anderen Europäern oder dem eigenen Heimatland getauscht werden (wobei man die ersten beiden Varianten bevorzugen sollte, da das Verschiffen von Gütern um die halbe Welt die Gewinnspannen natürlich vermindert). Steht die allererste Stadt dann einmal auf festen Beinen, sollte man weitere Siedler losschicken, die ihrerseits neue Städte gründen. Wer alles richtig macht, hat nach einigen Jahrzehnten eine Handvoll Siedlungen, die auf den Fremdbezug von Rohstoffen völlig verzichten können. Natürlich reicht es nicht, eine Stadt „nur" zu gründen - im Gegenteil, der schwierige Teil beginnt erst danach. So gut die Lage einer Siedlung auch sein mag (es sollte ein Berg, Waldgebiete und ein Fluß- oder Ozeanquadrat in unmittelbarer Nähe liegen) - man hat zu Beginn eigentlich nie so viele Rohstoffe, wie man brauchen könnte. Gerade deshalb ist gutes Ressourcen-Management gefragt: In den Bau welcher Gebäude steckt man die erwirtschafteten Güter und die Arbeitskraft der Bürger als nächstes? Soll man die knappen Mittel in den raschen Aufbau einer Angriffsarmee pumpen oder in die Verbesserung der Sägewerke, Erz- und Goldminen etc.? Welche Strategie der Spieler letztendlich wählen sollte, hängt von den Umständen ab. Sicher ist allerdings eines: nur wer auf dem militärischen Sektor stark genug ist, um sowohl die Armeen des geldgierigen Heimatlandes (nach der Unabhängigkeitserklärung) als auch die der expansionswütigen anderen Europäer in Schach zu halten, steht am Ende als Sieger da.

Aller Anfang ist schwer

Wie schon erwähnt, beginnen die Widrigkeiten mit dem Finden eines geeigneten Landstücks für Stadt Nummer 1. Zwar läßt sich das Einzugsgebiet einer Siedlung im Laufe der Zeit durch „Kolonie-Upgrades" stark erweitern (die umliegenden Landquadrate, auf denen eine Stadt Berg- und Ackerbau betreiben kann), man beginnt aber mit einem noch relativ kleinen Stadtradius. Da der Spieler nie genau weiß, wo sich unter der schwarzen Fläche noch unentdeckten Landes die besten Plätze verbergen, sind so manche CNW-Partien von Anfang an zum Scheitern verurteilt. Hat man aber doch

CNW im Internet

Daß 95% aller WWW-Seiten entweder völlig nutzlos oder einfach schlecht sind, weiß jeder, der sich nur einmal in der Modesportart „Surfen" versucht hat. Die Homepage, die Interplay seinem neuen Spiel spendiert hat, gehört eindeutig zu den restlichen 5% - und liegt innerhalb dieses Bereichs sogar noch im Spitzenfeld. Die Conquest-Seite (**http://conquest.interplay.com/**) bietet eine komplette, interaktive Einführung ins Spiel, und auch der Kampfmodus kann online erprobt werden. Für einen Abstecher hierher sollten Sie allerdings etwas Zeit sowie eine schnelle Internet-Verbindung (ca. 28.800 bps), Netscape ab der Version 2.0 und die Shockwave-Plugins der Firma Macromedia mitbringen. Sollten Ihnen letztere noch fehlen, können Sie die Plugins auch direkt von der Conquest-Seite downloaden.





das Glück, an einem Küstenstreifen zu landen, auf dem Gold-, Erz- und Holzvorkommen nahe beieinander liegen, so tauchen die nächsten Probleme auf. Befindet man sich zu nahe an kriegerischen Indianerdörfern oder fremden Kolonien, so wird man eventuell pausenlos von Angriffen heimgesucht. Ob die Nähe zu anderen Kulturen ein Segen oder ein Fluch ist, hängt zunächst noch vom heimischen König ab. Dessen Launen muß der Spieler nämlich als gegeben hinnehmen - die fruchtbarste Handelsbeziehung zu einer anderen Nation ist zum Scheitern verurteilt, wenn zwei Könige sich streiten. Mit dem europäischen Monarchen ist ohnehin Ärger vorprogrammiert: während er sich anfänglich noch mit kleinen „Aufmerksamkeiten" zufriedengibt, will er später einen kräftigen Steuerfluß aus der Neuen Welt sehen, der den Spieler irgendwann in Zahlungsnöte bringt. Deshalb ist die Revolution unvermeidbar - im Gegensatz zu Colonization sind die Truppen des Königs aber keine ernsthafte Bedrohung für den Fortbestand der Übersee-Kolonien. Etwas schwieriger gestaltet sich hingegen der Wettlauf mit den anderen Einwanderern, die sich im Laufe der Jahre parallel zum Spieler vergleichbar starke Städte und Streitmächte aufbauen.

Ein Spiel im Spiel

CNW ist, wie die meisten anderen Strategiespiele, rundenbasiert, wobei jede Runde einem Jahr Spielzeit entspricht. Im Single-Player-Modus erteilt man seinen Einheiten die Marsch- oder Angriffsbefehle, kauft neue Stadterweiterungen oder leitet Tauschgeschäfte ein, während die Züge der Konkurrenten nach dem Ende jedes Jahres vom Computer festgelegt werden. Beim Multiplayer-Modus im IPX-Netzwerk geschieht dies natürlich parallel an den verschiedenen Rechnern. Ein Punkte-Malus für das Überschreiten einer bestimmten Zeitspanne treibt dabei alle Spieler an, die anderen nicht zu lange warten zu lassen. Da das Spielprinzip doch recht komplex ist, steht für Neulinge ein Tutorial-Level zu Verfügung, der den Spieler interaktiv mit Städtegründung und -ausbau sowie dem Kampfsystem vertraut macht. Letzteres unterscheidet sich übrigens erheblich von den Kampfsystemen vieler anderer Strategiespiele: Treffen zwei verfeindete Armeen aufeinander, so wird in eine Art „Spiel im Spiel" umgeschaltet.



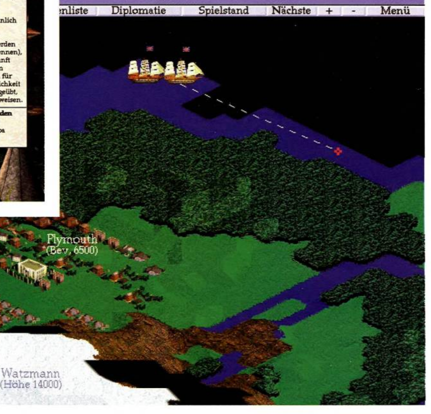
Die höchste Zoomstufe ist zwar zum Spielen völlig unpraktisch, sie bietet aber mit Abstand die schönste Aussicht auf die einzelnen Gebäude.



In CNW spielt man nicht zwangsläufig den Eroberer. Es ist auch möglich, die Führung über einen Stamm von Indianern zu übernehmen.



Die Einheitensteuerung ist für ein quadratfeld-orientiertes Strategiespiel eher ungewöhnlich. Wie man unten sieht, werden Schiffe, Truppen und Siedler mittels Drag & Drop an den Zielort ihrer Bewegung dirigiert.



Auf einem Schlachtfeld in der Größe von drei mal vier Rechtecken postieren beide Feldherren ihre Einheiten an den gegenüberliegenden Seiten (es gibt Artillerien, Kavallerien und Infanteristen in verschiedenen Erfahrungsstufen). Anschließend versuchen beide Kommandanten, entweder a) alle gegnerischen Armeen zu vernichten oder b) das Flaggenfeld des Gegners zu besetzen. Obwohl die geringe Größe des Schlachtfeldes auf ein relativ einfallsloses Aneinanderprallen schließen läßt, hat das Kampfsystem durchaus seine Raffinessen. Wer beispielsweise die Angriffe unterschiedlicher Verbände mischt (z. B. Artillerie mit Kavallerie), hat weitaus bessere Chancen, einen Treffer zu erzielen, als mit einem reinen, vielleicht doppelt so starken Kavallerie-Angriff. Ein weiterer wichtiger Aspekt beim Kampf ist das vom Rollenspiel übernommene Attribute-System für die Armee-Kommandanten. Je mehr Geld ein Spieler in den Ausbau sogenannter Militärakademien steckt, um so bessere Kommandanten kann er rekrutieren, die aus

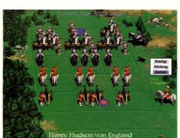
Der Kampfmodus



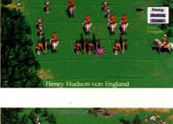
Schon beim Aufmarsch der Truppen kann man seine Chancen abschätzen. Allerdings trügt hier der Schein: die englische Armee ist zahlenmäßig unterlegen, hat aber den besseren Kommandanten und sehr gut ausgebildete Einheiten.



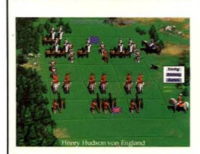
Jetzt wird zur Offensive geblasen. Ein englischer Kavallerist reitet in die freigewordene Schneise. Er ist besonders gefährdet, da er zu mehreren Seiten hin ungedeckt ist.



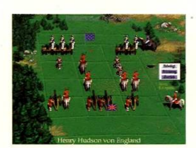
Die Gegner nehmen ihre Aufstellung ein. Jeder Reiter kann sich um zwei Felder fortbewegen, Infanteristen und Kanonen nur um ein Feld. Ziel ist es, entweder alle feindlichen Einheiten zu vernichten oder das gegnerische Flaggenfeld zu besetzen.



Das Gefecht ist quasi schon entschieden. Da die Artillerie-Geschütze fast keine Verteidigungspunkte haben, sieht es für den Franzosen schlecht aus.

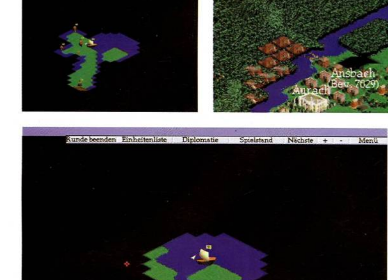


Die teure Ausbildung hat sich bewährt: Nach den ersten Schußwechseln sind die Reihen der Franzosen bereits zurückgedrängt.



Das Flaggenfeld wird von keiner Einheit mehr geschützt. Jetzt genügt es, einen einzigen Reiter auf das mittlere obere Feld zu ziehen, und der Kampf ist beendet.

Vom ersten Betreten des Kontinents (unten) bis zu einem gut funktionierenden System an Städten (rechts) vergehen einige Jahrzehnte. Trotzdem ist Eile angesagt: Wer trödelt, wird entweder vom Computer oder von seinen Mitspielern im Netzwerk überrannt.



einem wilden Haufen von Soldaten eine doch recht schlagkräftige und motivierte Truppe machen können. Die Gesamtzahl von Truppen, die ein Spieler insgesamt ausheben kann, ist wiederum von einer anderen Gebäudeart abhängig: Je mehr „Forts" man innerhalb seiner Städte errichtet, um so mehr Soldaten lassen sich anwerben.

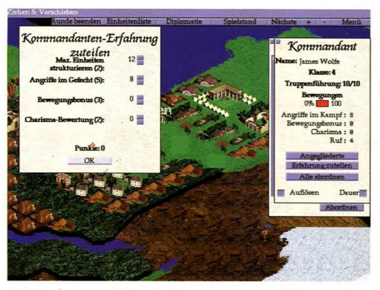
Wenig Spielraum

Der Spielspaß in CNW lebt größtenteils vom Kampfmodus. Das Handelssystem, der Kolonieausbau und das Erkunden von neuem Gebiet ist nicht ganz so herausfordernd und variantenreich wie in Colonization, Ascendancy oder vergleichbaren Titeln. Ist eine Stadt erst einmal gegründet, so bleibt einem recht wenig Spielraum bei der Weiterentwicklung. Die neuen Arbeitskräfte, die je nach Attraktivität einer Stadt Jahr für Jahr einströmen, brauchen Wohnraum - also baut man Wohnstätten -, sie benötigen Nahrung - also baut man Farmen - und so weiter und so fort. Platzt die Kolonie irgendwann aus den Nähten, hat man die Möglichkeit, alle Gebäude in vier Stufen „auszubauen", was einen höheren Güterausstoß bewirkt. Sind später alle

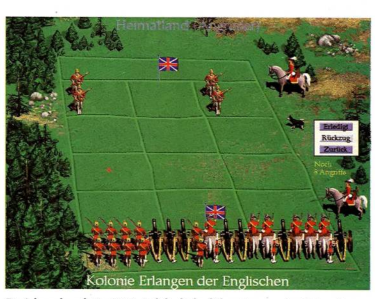
Ansichtssache

CNW wird auf einer Übersichtskarte gespielt, die durch ihre acht verschiedenen Zoom-Stufen gesonderte Städtefenster, Navigationskarten etc. überflüssig macht. In dieser Bildfolge sehen Sie einen „Flug" aus dem Weltall in die Stadt Erlangen. So schön und detailliert diese unterschiedlichen Ansichten auch sein mögen, man muß trotzdem sagen, daß dies keineswegs eine Ideallösung darstellt: die Spielsteuerung gestaltet sich durch das ständige Rein- und Rauszoomen etwas umständlicher als bei den meisten anderen Strategiespielen.





Für jeden gewonnenen Kampf erhält ein Kommandant Erfahrungspunkte. Diese kann man dann für die Aufwertung seiner Fähigkeiten verwenden.



Ein Schwachpunkt in CNW sind die lächerlichen Armeen des Heimatlandes. Die Unabhängigkeit wird dem Spieler fast schon geschenkt.

Häuser auf Stufe vier aufgewertet und ist der Platz innerhalb einer Stadt komplett verbaut, so lohnt sich nur noch der teure Sektor „Militärforschung" bzw. das Kaufen neuer Einheiten. Während der Kolonieausbau noch relativ interessant ist, kann das Handels- und Diplomatiesystem nur als laue Beigabe gesehen werden. Die Preise der Güter richten sich nicht nach Angebot und Nachfrage und sind somit schlichtweg unrealistisch - selbst wenn man den Markt (theoretisch) mit Millionen Tonnen einer Ware überschwemmen würde, gäben die Preise um keinen Pfennig nach. Ebenfalls eine Alibi-Funktion übt das Diplomatie-Menü aus: das Verhältnis der Indianer zur eigenen Bevölkerung entspringt anscheinend dem Zufallsgenerator. Gegenseitige Besuche zum Austausch von Wissen, Geschenken etc. sind in CNW gar nicht vorgesehen.

Vorbildlich!

Die neue Referenz ist CNW ohne Zweifel bei der technischen Realisierung. Der Spieler betrachtet den Kontinent aus einer Siedler-2-ähnlichen Schrägperspektive. Ein spezielles Städte-Fenster, in dem alle Daten einer Kolonie grafisch präsentiert werden, gibt es nicht. Die eindrucksvolle Zoom-Funktion, mit der man die Kartenansicht so groß ziehen kann, daß innerhalb der Stadtgrenzen sogar einzelne Bürger erkennbar sind, macht unterschiedliche Stadt- und Geländefenster auch völlig unnötig. Da die SuperVGA-Grafik sogar schnelle Pentium-Rechner in die Knie zwingen kann, ist das Scrolling von einem Ort zum anderen eine sehr unbequeme Art der Spielsteuerung. Einfacher geht das Springen von Einheit zu Einheit oder Stadt zu Stadt mittels der Funktionstasten. Auf die bei Strategiespielen sonst oft verwendeten Cursortasten kann man zur Steuerung seiner Kundschafter und Militärverbände leider nicht zurückgreifen. Das Terrain ist in CNW zwar auch in die typischen Quadrate aufgeteilt, die Einheiten hüpfen aber nicht mehr ruckweise von Feld zu Feld, sondern in einer flüssigen, linearen Gehbewegung. Das Befehligen der Truppen geschieht dabei nach einem ungewöhnlichen System: Mit der Maus zieht man eine Linie vom Ausgangspunkt zum Ziel der Bewegung und läßt die Einheit dann einfach vor sich hinlaufen. Gewisse Probleme bereitete in unserem Test der Sound: zwar runden das Vogelgezwitscher, die Stadtgeräusche und die mittelalterliche Lautenmusik die Spielatmosphäre perfekt ab, das Nachladen der Geräusche bremst die allgemeine Spielgeschwindigkeit aber so stark herunter, daß man den Sound auf schwächeren Rechnern am besten ganz deaktiviert.

Thomas Borovskis ■

Statement



Wirklich beachtlich, wie hoch Interplay sich die Latte gesteckt hat: Wirtschaft, Strategie und Simulation sollten in Conquest of the New World (CNW) zu einer ganz neuen Mixtur vereint werden. Im großen und ganzen ist CNW auch ein einzigartiges Spiel, das Einsteiger wie Profis anspricht. Man darf allerdings nicht den Fehler machen, von CNW alle Antworten zu erwarten, die Colonization damals offenließ. Das Kampfsystem ist klasse, und es macht wirklich Spaß, seine Städte so weit zu entwickeln, daß mit der Zeit hochproduktive Waffenschmieden daraus werden. Im Gegensatz dazu konnte uns die wirtschaftliche Komponente aber gar nicht begeistern - und den quasi nicht vorhandenen Forschungs- und Entwicklungsmöglichkeiten weint man als Civ2-verwöhnter Strategiespieler über kurz oder lang ebenfalls nach. Sieht man CNW als eine Art „Kriegsspiel mit wirtschaftlichen Aspekten", dann kann man schon besser mit den besagten Versäumnissen leben.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur	●
● SVGA	Maus	●
● DOS/WIN 3.1	Joystick	●
WIN 95	SoundBlaster	●
HD 28MB	General Midi	●
CD 350MB	Audio	

REQUIRED
486 DX 2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 75, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Modem, Nullmodem, Netzwerk bis 6 Spieler

RANKING

Strategiespiel

Grafik	89%
Sound	80%
Handling	68%
Spielspaß	82%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Interplay
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

Ein Gespräch mit Vince DeNardo

Das Ei des Kolumbus

Vince DeNardo, der Kopf hinter Conquest of the New World, stand uns für ein kurzes Gespräch zur Verfügung. Im folgenden Interview erläutert Vince die Unterschiede zu Colonization und warum auch in einem Strategiespiel die Präsentation sehr wichtig ist.

➜ Wie würden Sie selbst Conquest of the New World beschreiben? Könnte man es nicht auch „3D-Colonization" nennen?

Conquest of the New World ist keine 3D-Version von Colonization, weil es ganz andere Aspekte in den Vordergrund rückt. Zunächst verfügt unser Spiel neben dem Einzelspieler- auch über einen Multiplayer-Modus. Zum zweiten sprechen Sound und Grafiken bei uns den Spieler viel direkter an, und zum dritten ist unser Kampfsystem wesentlich ausgefeilter. Es stellt eigentlich ein in sich abgeschlossenes Mini-Spiel dar. Darüber hinaus geben wir dem User die Möglichkeit, mehrere verschiedene Szenarien durchzuspielen und das Game völlig den eigenen Wünschen anzupassen. Selbst die Voraussetzungen für einen Sieg lassen sich individuell einstellen. Indem der Spieler die Rolle der Ureinwohner übernimmt, kann er ferner „Was-wäre-wenn"-Situationen erforschen.



Legt großen Wert auf die grafische Präsentation seiner Spielidee: Vince DeNardo, der schon seit mehr als drei Jahren an Conquest programmiert.

➜ Worin liegen die Vorteile, Unterschiede und Innovationen im Vergleich zu Colonization?

Ich denke, die Grafiken und Soundeffekte sind in dem Spiel wirklich etwas Besonderes. Ich wollte ein Game entwickeln, das sich nicht nur gut spielt, sondern auch optisch und gefühlsmäßig „echt" wirkt. Außerdem war ich der Ansicht, daß der „Miniatur-Look" allein schon durch die Optik viele Leute ansprechen könnte, die bisher mit dem Strategie-Genre noch nicht in Berührung gekommen sind. Das Kampfsystem ist für mich eine gelungene Mischung aus Schach und Kriegsspielen: simpel genug, um vom Konzept her leicht verständlich zu sein, aber schwierig, wenn man die Feinheiten einer Kavallerie-Attacke, kombinierter Waffengattungen und Flankenangriffen im Angesicht eines übermächtigen Gegners meistern will. Darüber hinaus erhält das Game durch die Führungs-Boni und das Zusatzszenario einen leichten Rollenspiel-Touch.

„Conquest of the New World ist keine 3D-Version von Colonization, weil es ganz andere Aspekte in den Vordergrund rückt", äußert Vince gegenüber dem Vergleich zu Sid Meiers Kultspiel.

➜ Wie haben Sie sich vor der Entwicklung von CONW das notwendige Hintergrundwissen angeeignet?

Ich habe mich in der Schule viel mit dieser Epoche beschäftigt und mehrere aktuelle Bücher über die Ära gelesen. Am wichtigsten war jedoch, daß ich mir alle verfügbaren Brett- und Computerspiele zu Gemüte führte.

➜ Warum haben Sie sich bei Ihrem Spiel für die

Zeit des 16. Jahrhunderts entschieden?

Nun, das war eine sehr ereignisreiche Epoche in der Geschichte. Alle europäischen Mächte wurden von der Renaissance erfaßt und versuchten, ihren politischen und wirtschaftlichen Einflußbereich zu erweitern. Viele Menschen machten sich in unbekannte Länder auf, um dort ihre wirtschaftliche, politische und religiöse Erfüllung zu finden. In Amerika gerieten die Stellvertreter der europäischen Mächte militärisch aneinander, und das Aufeinandertreffen von europäischer und einheimischer Kultur zeigte seine Auswirkungen. Das waren unglaublich interessante Zeiten.

➜ Auf welches Feature in CONW sind Sie ganz besonders stolz?

Ich denke, die Grafiken und das Kampfsystem sind die Glanzpunkte des Spiels.

➜ Wie viele Leute haben an CONW gearbeitet, und wie lange hat die Entwicklung gedauert?

Wir haben vor drei Jahren mit einem Programmierer begonnen, der für das Spiel einen Welten-Generator entwickelte. Dann arbeitete er die Grundzüge der Game- und der Sprite-Engine aus und widmete sich anschließend dem Kampfsystem. Vor 18 Monaten kamen ein weiterer Programmierer und zwei Künstler hinzu, um das Benutzer-Interface und die Grafik des Spiels zu entwerfen. Dann stieß noch ein Programmierer zu uns, um die künstliche Intelligenz auszuarbeiten, und drei zusätzliche Designer beschäftigten sich mit dem Gameplay. Etwas später engagierten wir für die Entwicklung des Intros diverse Firmen, die auf Sound und 3D spezialisiert waren. In den letzten sechs Monaten kamen noch weitere sechs Mitarbeiter hinzu, die sich mit dem Gameplay befassen, außerdem stellten wir einen Sound Effects-Spezialisten und einen Komponisten für die Musik ein. Ungefähr ein Dutzend Leute kümmern sich ferner um die Qualitätssicherung.

„Ich spiele lieber ein Game mit detaillierten Grafiken im Miniaturstil als ein ein- oder zweidimensionales", meint Vince DeNardo in Bezug auf die Grafik-Engine.

➜ Könnten Sie uns die Spiele nennen, an denen Sie vor CONW gearbeitet haben?

Ich entwarf und produzierte Castles II: Siege & Conquest (einschließlich der erweiterten CD-ROM-Version, die selbst ein größeres Projekt war). Außerdem entwickelte ich die amerikanischen Versionen von Alone in the Dark I und II.

Castles 2 ist eines der beiden Projekte, die Vince DeNardo in den letzten Jahren vollendete. Hier sammelte er Erfahrungen mit Strategiespielen.

➜ Die Animationen und Grafiken in CONW sind sehr detailliert. Halten Sie derartige Features in Strategiespielen für wichtig?

Ich spiele lieber ein Game mit detaillierten Grafiken im Miniaturstil als ein ein- oder zweidimensionales. Ich denke, daß die Atmosphäre durch gute Grafiken und Soundeffekte enorm gewinnt und daß derartige Features einen gewaltigen Einfluß auf die Rezeption des Spiels haben. Wenn man eine neue Käuferschicht für unseren Markt interessieren will, muß man deren Aufmerksamkeit erst einmal mit Sound und Grafik wecken. Dann kann man die Leute immer noch

„Zunächst wollte ich, daß das Spiel mit jeder neuen Runde auch eine neue Erfahrung bietet. Das ist der Grund, warum wir uns für den Zufallsgenerator entschieden haben", kontert Vince DeNardo auf die Frage, warum die Welten vom Computer erstellt werden.

Hätten Sie es gewußt? Die amerikanischen Versionen der Grafikadventures Alone in the Dark 1 und 2 entstammen ebenfalls der Feder Vince DeNardos.



mit gutem Gameplay überzeugen.

→ CONW enthält sowohl rundenbasierte als auch Echtzeit-Elemente. Welche Art von Strategiespielen bevorzugen Sie? Glauben Sie, daß Spiele wie Civilization oder Panzer General, die in Runden ablaufen, noch eine Zukunft haben? Könnten Sie sich eine Version von CONW vorstellen, die ausschließlich in Echtzeit abläuft?

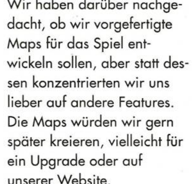
Ich mag beide Arten von Spielen. Ich liebe rundenbasierte Games, weil ich mit Brett-Kriegsspielen groß geworden bin und es schätze, genügend Zeit zu haben, die Situation zu studieren und meine Züge zu planen. Aber auch der Adrenalinstoß, den man bei Echtzeit-Spielen erfährt, kann süchtig machen und dafür sorgen, daß ich mich sofort völlig in ein Game vertiefe. Ich bin sicher, es gibt eine Zukunft für rundenbasierte Spiele, aber ich glaube, die Echtzeit-Games werden einen größeren Markanteil haben. Außerdem kann man wahrscheinlich mit Echtzeit-Spielen mehr Einsteiger für das Genre begeistern. Die Online-Version von CONW wird übrigens in Echtzeit ablaufen. Welch ein Adrenalinschub!

→ In unseren zahlreichen Multiplayer-Sitzungen im Netzwerk haben wir herausgefunden, daß ein Spieler meist dann gewinnt, wenn er an einem unwirtlichen Ort (keine Berge, keine Flüsse, keine Wälder usw.) startet. Warum gibt es keine speziellen Multiplayer-Maps mit ausgewogenen Landschaften? Warum haben Sie sich dafür entschieden, mit Maps zu arbeiten, die vom Zufallsgenerator erstellt werden?

Zunächst wollte ich, daß das Spiel mit jeder neuen Runde auch eine neue Erfahrung bietet. Das ist der Grund, warum wir uns für den Zufallsgenerator entschieden haben. Außerdem war es mein Wunsch, daß der größere Teil des Gameplays aus dem Erforschen und dem Zurechtkommen mit der vorgefundenen Geographie besteht. Natürlich ist es nett, wenn die Landschaft alles bereithält, was man braucht, um sein Imperium aufzubauen (Ebenen, Berge, Flüsse, Wälder), aber solche Orte gibt es eben nicht überall. Im Idealfall sollten sich Kontrahenten um die guten Landstriche schlagen, denn die geographisch motivierten Kämpfe machen einen Großteil des Gameplays aus. Die Landschaft und die in ihr enthaltenen Ressourcen stellen einen der wichtigsten Gründe dafür dar, warum sich zwei Nationen bekriegen. Um die potentiell ungleichen Ausgangsvoraussetzungen auszubalancieren, die zwei Spieler haben, wenn sie auf unterschiedlichem Terrain beginnen, haben wir Spezialisierungs-Boni in das Spiel integriert. Auf diese Weise wird der Spieler belohnt, der eine Kolonie mit der größten Produktion einer bestimmten Ressource besitzt. Also können sich Kolonien im Flachland auf Ackerbau und Viehzucht konzentrieren, während Kolonien in den Bergen sich auf Metalle spezialisieren. Je mehr Spezialisierungs-Boni man bekommt, desto leichter wird es, eine „perfekte" Location zu übertrumpfen. Auch im realen Leben würden Sie die Rohstoffe in jedem Terrain ausbeuten, auf dem Sie gerade zufällig Ihre Zelte aufgeschlagen haben, und sie anschließend gegen jene Güter eintauschen, über die Sie selbst nicht verfügen.

Wir haben darüber nachgedacht, ob wir vorgefertigte Maps für das Spiel entwickeln sollen, aber statt dessen konzentrierten wir uns lieber auf andere Features. Die Maps würden wir gern später kreieren, vielleicht für ein Upgrade oder auf unserer Website.

„Ich mag beide Arten von Spielen. Ich liebe rundenbasierte Games, weil ich mit Brett-Kriegsspielen groß geworden bin und es schätze, genügend Zeit zu haben, die Situation zu studieren und meine Züge zu planen", meint DeNardo zur ewigen Streitfrage, ob ein rundenbasiertes oder in Echtzeit ablaufendes Spiel zeitgemäßer ist.



Hinter den Kulissen von Conquest of the New World

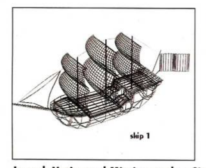
Fahrt ins Grüne

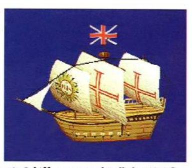
Die äußerst plastisch und echt wirkenden Landschafts-Grafiken in SVGA-Qualität gelten als eine der Hauptattraktionen von Conquest of the New World. Erst recht beim mehrstufigen Zoomen durch's Terrain entdeckt der Spieler Unmengen von Details. Wir haben uns bei Interplay und dem Team von Quicksilver Software erkundigt, wie diese Grafiken und Animationen entstanden sind.

Nichts gegen Colonization, aber aktuelle Spiele müssen in Sachen Präsentation einfach mehr bieten als Sprite-Krümel und Standbilder. Und genau dieser Aspekt ist einer der wichtigsten Pfeiler des COTNW-Konzepts - das Auge spielt schließlich mit. Bereits auf den ersten Blick erkennt man, daß die Szenarien mit traditioneller 3D-Rendering-Software produziert wurden. Während die Berge, Seen, Wälder und Wiesen aus einheitlichen Grundelementen bestehen, ist das Design der Gebäude ungleich komplexer. Als Anhaltspunkt für den Grafiker dient i. d. R. eine handschriftliche Skizze, mit der erst einmal ein Drahtgittermodell konstruiert wird. Sobald die diversen Texturen (z. B. Holz für einen Schiffsrumpf) zugewiesen sind, beginnt die Berechnung der 3D-Grafik mit den eigens für diesen Zweck angeschafften Workstations. Mit dem bekannten „Macromedia Director" werden nun die Animationen der Figuren und Einheiten entworfen und bearbeitet. Die zugrundeliegenden Frames rendert man zunächst Bild für Bild nach dem üblichen Verfahren und exportiert sie schließlich in den Director. Ab diesem Zeitpunkt ist eine Menge Handarbeit angesagt, weil es hier besonders auf Fingerspitzengefühl ankommt - schließlich können Figuren wie der Erkunder in acht verschiedene Richtungen marschieren und überwinden dabei unterschiedliche Höhenlagen.

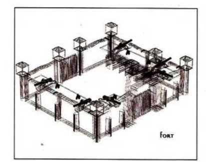


Eines der graphisch aufwendigsten Gebäude ist die Kirche, die in höheren Ausbaustufen mit Holzschindeln und Glasfenstern ausgestattet ist.





Je nach Nation und Mission stechen Sie mit Schiffen unterschiedlicher Größe und Kapazität in See. Die Segel-Texturen basieren auf einer 2D-Grafik.





Die „durchsichtigen" Wände im Drahtgitter-Modell eines upgedateten Forts werden anschließend mit Holz-Texturen verkleidet.

Pictures in motion

Per Mausklick wird eine fertige Animation direkt in die spätere Umgebung eingepaßt, ohne daß ein Programmierer auch nur eine Zeile Code umschreiben müßte. Der Grafiker kann sich so voll auf den kreativen Teil seiner Arbeit konzentrieren und beispielsweise mit verschiedenen Bewegungsabläufen experimentieren - eine nicht ganz unproblematische Angelegenheit, will man zum einen den berüchtigten „Moonwalker"-Effekt und andererseits ein „Teleporten" der jeweiligen Person von einer Stelle zur anderen vermeiden. Das ist der Grund, warum hier ein manueller Feinschliff erforderlich ist. Zusätzliche Schwierigkeit: Die bereits im Vorfeld produzierten Soundeffekte müssen 100%ig mit der Animation übereinstimmen; ein simpler Pistolenschuß darf z. B. keine Millisekunde vor oder nach der dazugehörigen Sequenz ertönen.

Einheits-Look

So verlockend die Aussicht auf hochauflösende Animationen auch sein mag - dem gegenüber steht die Beschränkung des Hauptspeichers. Um die zur Verfügung stehende Kapazität voll nutzen zu können, mußten einige Kompromisse eingegangen werden, die dem Spieler aber selbst bei genauem Hinschauen kaum bewußt werden: Da alle Sequenzen für den Kampfmodus und die 3D-Karten ursprünglich in einer Rohfassung generiert wurden, konnte das Quicksilver-Team vorab entscheiden, welche Einheiten identische graphische Komponenten (z. B. Uniformen) nutzen, so daß nicht für jedes einzelne Objekt individuelle Texturen ins RAM gehievt werden müssen. Auch im Zeitalter von QuadSpeed-CD-ROM-Laufwerken, einem Minimum von 8 MB RAM und schnellen, geräumigen Festplatten müssen die Programmierer also immer noch mit solch raffinierten Tricks arbeiten, um ihre Vorstellungen von optisch beeindruckenden Spielen, zu denen COTNW nun mal gehört, zu verwirklichen.

Petra Maueröder ■

Conquest of the New World

Die richtige Strategie

Mit dieser Strategie- und Wirtschaftssimulation tritt Interplay, den Freunden von Action-Games durch „Descent" bekannt, den Beweis an, daß man auch in diesem Genre über Kernkompetenz verfügt. Damit Sie mit den vielen Möglichkeiten und Features ohne unnötige Frustrationen schnell vertraut werden, begleiten wir Sie in der Kampagne „Überlebender" bis zu Ihrer Unabhängigkeit.

Zunächst die schlechte Nachricht: Es gibt kein absolut sicheres Rezept, dieses Spiel zu gewinnen, da die jeweilige Welt von Spiel zu Spiel neu generiert wird und somit keine Möglichkeit besteht, genaue Auskunft über Lokalitäten, Feindverhalten oder Rohstoffvorkommen zu geben. Andererseits ist diese Nachricht so schlecht nicht, da ja somit ein deutlich längerer Spielspaß gewährleistet ist. Nun das Versprechen: Wir werden Sie nicht mit Dingen langweilen, die Sie ausführlich und detailliert im Handbuch nachschlagen können. Diese Lektüre empfehlen wir jedoch dringend, da Sie ohne die grundsätzliche Kenntnis der zugrundeliegenden Regelabläufe vieles nicht verstehen können. Keine Angst: Allein schon in dem vorbildlichen Tutorial-Szenario lernen Sie spielend die meisten Features kennen. Zusammen mit unseren Tips sollten Sie anschließend in der Lage sein, Ihr Reich in Rekordgeschwindigkeit auf- und auszubauen, zur Unabhängigkeit zu führen, um sich schließlich zum ersten souveränen Alleinherrscher der Neuen Welt krönen lassen zu können.

11 goldene COTNW-Regeln

Folgende Regeln sollen Ihnen helfen, Ihre Gefechte effizient, schnell und mit minimalen Verlusten zu führen. Auch wenn es nicht immer nach diesem Idealschema laufen wird, es gibt immer wieder eine Chance, diesen oder jenen Bonus zu ergattern.

- Greifen Sie immer mit möglichst unterschiedlichen Einheiten an, um den Kombinationsbonus zu erhalten.
- Versuchen Sie, von so vielen Seiten wie möglich anzugreifen, um den Flankenbonus zu erhalten.
- Nutzen Sie Ihre Angriffe bestmöglich, indem Sie hierfür Ihre stärksten Truppen einsetzen.
- Setzen Sie Ihre Kavallerie für den Angriff ein, wann immer das möglich ist. Ziehen Sie sie daraufhin zurück, um beim nächsten Angriff den Angriffsbonus zu erhalten.
- Sofern Sie Artillerie besitzen, verteilen Sie sie, um so viele Felderreihen wie möglich beschießen zu können.
- Sobald der Feind in die Nähe der Artillerie kommt, sollten Sie unbedingt Einheiten zum Schutz dorthin verlegen. Besser wäre es natürlich, die ARI niemals alleine zu lassen.
- Weichen Sie nach Möglichkeit der gegnerischen ARI aus und lassen Sie sich nicht vom Feind in eine Position locken, die ihm anschließend einen Flankenangriff ermöglicht.
- Achten Sie darauf, daß verwundete und fliehende Einheiten nach hinten ausweichen können.
- Stellen Sie die billigere Infanterie als „Blocker" in Felder, die von feindlicher ARI und feindlicher Kavallerie bedroht werden, um das feindliche Feuer von den teureren Einheiten abzulenken.
- Sie können Ihre Chancen, eine bestimmte Einheit zu treffen, erhöhen, indem Sie mit dem gleichen Einheiten-Typ angreifen.
- Halten Sie beim letzten Angriff auf das Flaggenfeld eine Kavallerie-Einheit in Reserve, die dieses Feld anschließend einnehmen kann (besonders wichtig, wenn die feindliche Kolonie eingenommen werden soll und es darum geht, die Miliz zu schonen).

1 — Die Ankunft und die erste Stadt



Ein unentdecktes Land erwartet unseren kleinen Expeditionstrupp.

Um das Spiel zu gewinnen, ist es von enormer Bedeutung, einen möglichst idealen Platz zur Gründung Ihrer ersten Stadt zu finden. Dieser Ort wird Ihre Koloniehauptstadt sein, was bedeutet, daß alle finanziellen Transaktionen zwischen dem Vaterland und Ihrer Kolonie von hier aus abgewickelt werden. Da Sie sich in einem grundsätzlich eher feindlichen Umfeld befinden, ist es von höchstem Interesse, die nächsten Gründungen beschleunigt durchzuziehen, was wiederum enorme Unterstützung durch die Hauptstadt erfordert.
Sie verfügen auf Ihrem ersten Schiffchen über drei Späher und eine kleine Militäreinheit. Setzen Sie die Späher in einigem Abstand voneinander am Strand ab. Sie sollten alle nach Westen gehen, damit Sie schnellstmöglich das nähere Umfeld kennenlernen. Ein idealer Standort zeichnet sich durch folgende „Bestandteile" aus: Ebenes Gebiet bis hin zu den Bergen und ein Fluß mit bewaldeten und unbewaldeten Ufern, der ins Meer mündet. Somit hätten Sie Zugang zu Erzvorkommen (Berge), Holz (bewaldetes Ufer) und landwirtschaftlichen Erzeugnissen (unbewaldete Ufer) mit der jeweils besten Chance, maximale Erträge zu erzielen. Durch den Zugang zum Meer können Sie einen Handelsposten errichten und mit Ihrem Vaterland Handel treiben, was unbedingt notwendig ist. Dieser erste Handelsposten wird am Strand plaziert, damit Sie in der Lage sind, Schiffe zu bauen (bei weiteren Gründungen müssen Sie nur auf einen Zugang zu einem Fluß achten, da eine oder zwei Werften bei der Hauptstadt reichen). Sollten Sie ein derartiges oder zumindest ähnliches Gelände bis zum Eintreffen Ihres Schiffes mit den Kolonisten (6. Zug) nicht vorfinden, raten wir Ihnen, nochmals neu zu beginnen, da Sie ansonsten sehr schwer vorankommen werden.
Sobald Sie ein gutes Gelände gefunden haben, sollten Sie als nächstes darauf achten, nicht in die Nähe anderer europäischer Kolonien zu bauen. Sie haben keinen Einfluß auf das Verhalten Ihres Vaterlandes und sehen sich womöglich bald Anfechtungen ausgesetzt, die Sie zu diesem Zeitpunkt noch nicht oder zumindest sehr schwer verkraften könnten. Je weiter der nächste Europäer weg ist, desto besser für Sie! Lassen Sie aus diesem Grunde Ihr erstes Schiff sofort auf „Erkundung" fahren. Auf diese Weise können Sie sehr schnell weite Bereiche der Küste sehen; bis Ihr Kolonist ankommt, wissen Sie, ob Sie bis auf weiteres in Sicherheit sind oder nicht. Ihre Kundschafter werden im Idealfall diesen und jenen freundlichen Indianerstamm finden; leider gibt es aber auch feindlich gesinnte Indianer, was aber nicht ganz so schlimm ist, sofern nicht gleich ein ganzes „Nest" feindlicher Dörfer in der Nähe (= ca. 30 Felder Umkreis) liegt.

Wichtig ist als nächstes, den besten Standort für Ihr Koloniezentrum in dem gewählten Gelände zu finden. Hierfür leistet die „Z"-Taste hervorragende Dienste: Bewegen Sie den Cursor über die Stelle, von der Sie meinen, daß sie geeignet ist, und drücken Sie nun „Z". Sie sehen, was durch diesen Standort zunächst im Wirkungsbereich Ihres Zentrums liegen wird. Durch mehrmaliges Drücken wird dieser Bereich immer größer, da sich mit den Upgrades auch die „Reichweiten" des Zentrums erhöhen. Das bedeutet, daß die oben beschriebenen Idealvoraussetzungen nicht unbedingt gleich erreicht werden müssen; viel wichtiger ist, daß mit zunehmendem Ausbau Ihrer Stadt immer bessere Gebiete erschlossen werden können. Achten Sie hierbei auch darauf, daß nicht allzuviel Land durch nicht bebaubare Fluß- und Hügelfelder verlorengeht. Gerade bei höheren Ausbaustufen wird der Platz nämlich enorm knapp.

2 — Nach der Gründung

Zunächst brauchen Sie nun Holz, Holz und abermals Holz. Investieren Sie also die spärliche Mitgift Ihres Vaterlandes hauptsächlich in Sägemühlen. Eine Farm und ein Wohnhaus sind zunächst genug für die künftigen Kolonisten. Vergessen Sie nicht, den Handelsposten gleich zu bauen, damit die demnächst anfallenden Kornüberschüsse sofort an das Vaterland verkauft werden können. Eine Kirche wäre bereits jetzt sehr sinnvoll, da sie die Einwanderungsrate deutlich erhöht und von Runde zu Runde die umliegenden Ureinwohner friedlicher stimmt.

So, jetzt gilt es, die folgenden Runden klug mit den Ressourcen umzugehen. Priorität ist natürlich der zügige Upgrade zum nächsten Level. Wenn Sie den Standort weitab von eventuellen Feinden gewählt haben, brauchen Sie vorläufig noch nicht in Militär zu investieren.

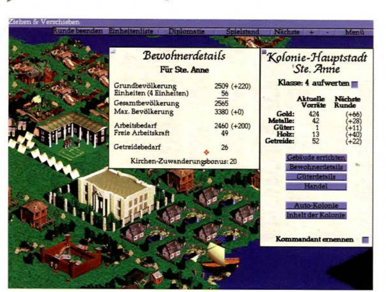
Zur Abwehr plündernder Indianer sollten die beiden kleinen Einheiten vollkommen genügen. Hierzu jedoch später mehr.
Von vitalem Interesse ist es, mit freundlichen Ureinwohnern Handel zu treiben. Pro Stamm stehen drei Einheiten der Güter Holz, Korn und

Metalle zur Verfügung sowie jeweils 30 Einheiten Gold. Sollten Sie also das Glück haben, im Umkreis von 30 Feldern mehrere freundliche Dörfer vorzufinden, können Sie Ihre Getreideüberschüsse sofort in glänzendes Gold verwandeln. Wenn keiner da ist, wird's schwer, da Sie in diesem Falle nur mit Ihrem gierigen Vaterland handeln können, das nur die Hälfte bezahlt.
Achten Sie bitte bei der Wahl der Standorte für Ihre Betriebe auf die Anzeige, die erscheint, wenn Sie das zu errichtende Gebäude über das Gelände bewegen. Hier wird Ihnen mitgeteilt, wie groß der künftige Ertrag sein wird. Der normale Ertrag einer Level 1-Erzmine ist z. B. 1 Erz pro Runde. Wenn nun eine Zahl von sagen wir 70% angezeigt wird (der sogenannte Modifikator), bedeutet das, daß hier eine Abbauleistung von 1,7 Erzen pro Runde erzielt werden kann. Auf diese Weise sind Sie in der Lage, den jeweils bestmöglichen Standort sehr leicht zu finden. Passen Sie bei Erzminen auf: Wenn Sie hier ein Grundstück mit einem sehr hohen Modifikator vorfinden, könnte auch eine Goldmine an diesem Platz sehr rentabel sein.

Ein guter Standort, weitab von anderen Europäern, sichert Ihnen ein unbehelligtes Wachstum.



3 Sie wächst und gedeiht



Das Koloniefenster. Die Bevölkerungsdetails zeigen, daß die Arbeitskräfte rar werden, jedoch durch neu geschaffenen Wohnraum in der nächsten Runde um 220 ansteigen.

So, nun dürften die ersten Maßnahmen langsam greifen und der Ausbau zum nächsten Level bald möglich sein. Sie erfahren völlig problemlos, was Sie hierfür benötigen, wenn Sie den Cursor über den Upgrade-Knopf bewegen. Links oben wird Ihnen nun mitgeteilt, wie viele und welche Ressourcen Ihnen noch fehlen. Das funktioniert bei jeder upgrade-fähigen Einrichtung. Nach dem erfolgten Ausbau sollten Sie nun einmal in Ihr Koloniefenster schauen und nachsehen, was als nächstes zu tun ist. Unter der Rubrik „Bewohnerdetails" wird Ihnen mitgeteilt, wie's derzeit mit Zuwanderung, Wohnraum und - vor allem - freien Arbeitskräften aussieht. Die Zuwanderungsrate können Sie durch den Bau einer zweiten Kirche bzw. den Ausbau der ersten beeinflussen; Sie sollten jedoch vorher entsprechenden Wohnraum zur Verfügung stellen. Wenn Sie nun so ein Level 1-Wohnhaus, das Platz für 100 Siedler bietet, zum nächsten Level aufwerten, haben Sie bereits für 300 Siedler Wohnraum geschaffen! Somit ist also ein Upgrade zunächst wesentlich effizienter als ein Neubau. Planen Sie jedoch gut voraus!! All Ihre schönen Minen, Farmen, Forts und sonstigen Einrichtungen nützen Ihnen gar nichts, wenn kein Platz mehr für Siedler vorhanden ist und somit nicht genug Arbeitskräfte zur Verfügung stehen!

Diese Fenster sollten Sie, vor allem bei höheren Ausbaustufen, immer im Auge behalten, da Sie durch die darin enthaltenen Informationen sofort die notwendigen Maßnahmen veranlassen können. Erschließen Sie nun die durch den Ausbau zugänglich gewordenen neuen Grundstücke und bauen Sie zügig Ihre Industrien aus. Wenn Sie sich, wie bereits erwähnt, weitab von irgendwelchen potentiellen Feinden niedergelassen haben, brauchen Sie jetzt noch nicht in ein Fort zu investieren. Trotzdem sollten Sie daran denken, daß Sie über kurz oder lang zwei davon brauchen werden. Weiterhin werden Sie die Militärakademie errichten müssen und noch ca. zwei Farmen. Das Fort, die Akademie und die Farm beanspruchen jeweils 2 x 2 Felder, was bedeutet, daß Sie gut vorausplanen müssen, um später nicht an schlichtem Platzmangel zu scheitern. Obwohl die Militärthematik später noch ausführlich behandelt wird, sei so viel hier schon verraten: Die Forts sollten an die Stadtränder plaziert werden. Wenn Sie bereits einen späteren Feind ausgemacht haben (bei diesem Szenario wird JEDER Europäer irgendwann Ihr Feind sein!), planen Sie ein Fort dort ein, wo er vermutlich herkommen wird. Für die Akademie, ein sehr teures Gebäude, sollten Sie in der Nähe Ihres Zentrums einen entsprechenden Platz freihalten. Am Rande sei hier vermerkt, daß Wohnhäuser, Geschäfte, Forts und die Akademie an jedem Standort gleiche Leistungen erbringen. Verbauen Sie sich also keinen

ressourcenhaltigen Grund mit diesen Gebäuden.
Für die nächsten Upgrades werden Sie Güter benötigen. Diese werden aus Holz, Korn und Erz in den Geschäften hergestellt. Um ein solches zu bauen, brauchen Sie jedoch bereits jetzt zwei davon. Diese können Sie für jeweils 30 Goldstücke von Ihrem Heimatland kaufen. Tun Sie das nun, da für die weiteren Levels enorm viel von diesem Stoff benötigt wird.
Wenn Sie guten Handel mit den Indianern treiben können, dürften Sie mittlerweile über ein nettes Gold-Polster verfügen. Weiterhin werden Sie mit Freude feststellen, daß Ihre Farmen nach dem Upgrade deutliche Überschüsse produzieren, die, an die Heimat verkauft, weitere Einkünfte ermöglichen. Die momentan alle drei Züge eintreffenden Steuerforderungen Ihrer Heimat sind noch sehr moderat; beschleunigen Sie also durch gezielten Import benötigter Rohstoffe Ihren weiteren Ausbau. Sie können auch versuchen, mit diesem und jenem bereits entdeckten Europäer zu handeln; bedenken Sie jedoch, daß diese Leute mit den gleichen Problemen kämpfen wie Sie und aus diesem Grunde nichts zu verschenken haben. An dieser Stelle ein Wort über die Indianer. Sicher, diese Plünderungstrupps sind lästig. Man könnte doch einige Soldaten hinschicken, um ein für allemal Ruhe zu haben. Klar, das geht, jedoch müssen Sie aufpassen, daß im Umkreis kein verwandter, Ihnen freundlich gesonnener Stamm vorhanden ist, da sich dessen Einstellung zu Ihnen schlagartig ändern wird, wenn Sie seine Brüder hinmetzeln. Somit fällt Ihnen womöglich ein wichtiger Handelspartner aus! Wägen Sie also ab.
Wenn alles einigermaßen gut lief, sollten Sie nun alsbald den Level 3 erreichen können. Nun wird es Zeit, an weitere Siedlungen zu denken.

4 Die Expansion



Die zweite Siedlung wird gleich neben der Hauptstadt gegründet. Sie liegt etwas tiefer im Land und hat somit Zugang zu erhöhten Erzvorkommen.

Spätestens jetzt müssen Sie Ihr erstes Fort bauen. Rekrutieren Sie dort in den nächsten Runden einige Einheiten Infanterie und Kavallerie, die Sie einem Ihrer beiden Kommandanten unterstellen. Mit ca. zwei Infanterie- und zwei Kavallerie-Trupps wird dieser abgeordnet, um einen Siedler, den Sie in einem Level 2-Haus angeworben haben, zu begleiten. Unterstellen Sie auch den Siedler dem Kommandanten, da er sich auf diese Weise wesentlich schneller bewegen kann. Damit jederzeit und schnell Unterstützung durch Militär und Ressourcenlieferungen von Ihrer Hauptstadt in diese neue Niederlassung gelangen kann, sollte sie gleich in der Nähe gegründet werden. Sie brauchen, wie erwähnt, nicht mehr darauf zu achten, daß die neue Stadt einen Zugang zum Meer besitzt; wichtig ist nur ein Fluß, damit ein Handelsposten errichtet werden kann. Deshalb kann und soll diese neue Siedlung durchaus weiter im Lande entstehen, näher an den Bergen, da dort die Chancen auf erhöhten Erzabbau deutlich steigen.
Nun geht alles deutlich schneller vonstatten, da Ihre Hauptstadt bereits in der Lage ist, gezielt die Rohstoffe zu liefern, die für einen schnellen Ausbau zum nächsten Level benötigt werden. Wenn Sie Zugriff auf viele Grundstücke mit höheren Erzvorkommen haben, investieren Sie hauptsächlich in diesen Zweig, um einen sogenannten Spezialisierungsbonus zu erhalten. Dieser wird für die Branche fällig, die innerhalb einer Stadt die meisten Grundstücke belegt. Achten Sie also hier und bei späteren Gründungen darauf, daß Sie sich diesen Bonus nicht durch zu viele Farmen vermasseln, die mit ihrer doppelten Größe oft ungewollt den meisten Grund belegen! Im späteren Verlauf werden Sie auf diese Weise spezialisierte Kolonien erbauen, die sich wechselseitig mit den jeweils im Überschuß bzw. nur rar vorhandenen Materialien versorgen. „Boosten" Sie nun die zweite Stadt durch Handel mit Indianern und der Heimat sowie mit gezielter Unterstützung durch Ihre Hauptstadt schnellstmöglich auf die nächsten Level, wobei Sie vom Grundsatz her natürlich ebenso vorgehen wie bei Ihrer Erstgründung.
Sie werden festgestellt haben, daß der Siedler die Bewohnerschaft Ihrer Hauptstadt deutlich geschmälert hat. Sobald dies durch weitere Zuwanderungen wieder ausgeglichen ist, rekrutieren Sie den nächsten. Da Sie einen Ihrer beiden Kommandanten in die zweite Stadt geschickt haben, müssen Sie nun im Koloniefenster einen neuen ernennen, der, wieder mit einigen Truppen ausgestattet, den Siedler begleiten wird (natürlich können Sie diese Einheiten auch per Schiff zu den aussichtsreicheren Plätzen bringen).
Der letzte Ausbau Ihres Hauptstadt-Zentrums wird nun langsam möglich sein. Bauen Sie nun schließlich auch die Akademie. Alle weiteren Unternehmungen beziehen sich nun auf die Upgrades der verschiedenen Gebäude und Industrien, auf die wechselseitige Unterstützung der Städte, damit das Wachstum vorangetrieben wird. Um das Spiel problemlos zu gewinnen, brauchen Sie drei oder vier gut entwickelte Städte. Um Platz für spezialisierungswürdige Industrien zu sparen, können Sie beispielsweise eine reine Kornkolonie auf einer eventuell in der Nähe liegenden flachen, grünen Insel gründen, die hinfort die Ernährung und die Güterproduktion der anderen sicherstellt, ihrerseits

jedoch mit den notwendigen anderen Ressourcen versorgt werden muß. Insbesondere für aggressive Umfelder eignet sich eine solche Maßnahme, da Sie auf diese Weise Platz für Forts und Akademien schaffen und der Computergegner sehr schlecht ist, was den Truppentransport auf Schiffen betrifft. Wenn Sie einen Siedler (natürlich mit entsprechendem Schutz) „hinter" die Berge schicken, werden Sie sich an Goldvorkommen erfreuen dürfen, die, am Fuße schneebedeckter Berge, womöglich neben einem entspringenden Fluß, überreichlich vorhanden sind. Jetzt, wo doch schon deutlich wird, daß die „Neue Welt" von allen benötigten Stoffen unerschöpfliche Vorräte birgt, läuft alles wunderbar und läßt die Mühen und Entbehrungen der Erstgründung schnell vergessen. Nur, leider wird es so nicht sein. Es gibt da immer noch das Vaterland, das von einem absolutistischen Lebemann beherrscht wird, der schnell gemerkt hat, daß „sein" neues Reich ein steter Quell glänzenden Goldes ist und deshalb (ab Zug 50) bereits alle zwei Züge mit immer höheren Forderungen daherkommt. Die Höhe der zu zahlenden Steuern richtet sich nach der Einwohnerzahl, weshalb Sie sich unschwer vorstellen können, daß Sie Ihre eigene Tüchtigkeit immer teurer bezahlen müssen. Noch sind Sie machtlos, aber glauben Sie mir: Ihr Tag wird kommen! Dafür müssen wir uns aber nun erst einmal mit einigen Grundsätzlichkeiten des Militärwesens beschäftigen.

5 — Angriff und Verteidigung



Die Militärakademie. Hier bilden Sie die künftigen Elitetruppen aus.

Sicher werden Sie schon diesen und jenen Plünderungstrupp feindlicher Indianer verjagt und anschließend mit Befremden festgestellt haben, daß dennoch erhebliche Schäden in der betroffenen Kolonie entstanden sind. Das lag daran, daß ab dem 4. Zug mit Plünderungen und Brandschatzungen begonnen wird und Ihre Einheiten leider nicht in der Lage waren, vorher Herr der Situation zu werden. Andererseits erhielten Sie womöglich die Nachricht, daß der Kommandant oder eine Ihrer Truppen in der Erfahrung gestiegen sind und aus diesem Grunde künftig besser kämpfen werden. Damit haben Sie bereits einen Vorgeschmack von dem erhalten, um das es jetzt gehen wird: Die Truppen müssen besser treffen, weniger getroffen werden und in der Lage sein, den Gegner schnell zu vernichten.

Das ist jetzt auch der Punkt, an dem ein eingehendes Stu-

Kampftaktiken



In der Annahme, daß der Feind seine Kavallerie sofort in die zweiten Felder links und rechts marschieren läßt, werden wir zwei unserer Reiter links ins erste Feld stellen. Die dahinter postierte Artillerie wird hierbei unterstützen.



Voilá, genau wie wir vermutet haben, hat der Feind seine Kavallerien sofort in die zweiten Felder links und rechts marschieren lassen. Nun kann zunächst links attackiert werden.



Das war gut! Der Feind ist an der linken Flanke gewichen und verliert bei seinem nächsten Angriff mit dieser Kavallerie den Bonus. Um diesen Bonus rechts zu vereiteln, wurde die Infanterie ein Feld nach vorne geschoben.



Links erlitten wir fast keine Verluste, und auch die Infanterie steht noch fast unversehrt.
Die mittlere Kavallerie wird nun angreifen.



Links wurden erhebliche Schäden am Gegner verursacht, weshalb er sich abermals zurückzog. In der Mitte konnte die feindliche Infanterie immerhin geschwächt werden.



Links und Mitte kämpften den Weg nach vorne frei. Rechts wird es nun für unsere Infanterie sehr heiß, da der Gegner im nächsten Zug mit verbundenen Waffen angreifen, sich dadurch jedoch einem Flankenangriff aussetzen wird.

dium der entsprechenden Handbuch-Kapitel unumgänglich wird. Machen Sie sich bitte vertraut mit Begriffen wie etwa Flankenangriff, Angriff mit verschiedenen Waffen, Kavalleriebonus und dergleichen. Üben Sie anschließend einige Runden in dem mitgelieferten Militärtrainer, damit Sie ein Gefühl für die Vorgehensweise des Computergegners bekommen, der sich hier alles andere als blöde benimmt. Unterschätzen Sie auf keinen Fall das kleine Schlachtfeld! Um diese 3 x 4 Felder souverän zu beherrschen, braucht es doch einiges an Übung und Know-how! Grundsätzlich versucht der Feind, alle erhältlichen Boni für sich zu nutzen. Diese entstehen durch Angriffe von mehreren Seiten, durch Beschuß mit verschiedenen Waffen und durch Kavallerie, die aus vollem Galopp über zwei Felder hinweg angreift. All diese Boni können auch kumulieren, was für die dergestalt angegriffenen Truppen unweigerlich ein vorzeitiges Dahinscheiden bedeutet.

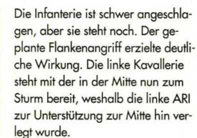
Um die zunächst enttäuschenden Leistungen Ihrer Truppen deutlich zu verbessern, haben Sie drei Möglichkeiten:
A) Die Aufwertung Ihrer Forts bis Level 4
B) Gezielte „Forschung" in Ihren Militärakademien
C) Direkt im Gefecht erworbene Erfahrung.

Sicher, eine Militärakademie stellt ihre Forschungsergebnisse allen künftigen Führern und Truppen zur Verfügung, weshalb also mehrere davon? Ganz einfach: Der Effekt ist ein kumulativer. Wenn mehrere Akademien gezielt in dieses und jenes Gebiet investieren, werden wesentlich schneller Fortschritte erzielt, als wenn das nur durch eine geschähe. Man kann schon hergehen und die Goldströme dorthin lenken, wo die einzige Akademie steht; was jedoch, wenn man ausgerechnet diesen Ort bei einem Gefecht verliert? Entscheiden Sie selbst aufgrund der Situation in Ihrer „Neuen Welt". Grundsätzlich gilt die Empfehlung, eher mehr als eine Akademie zu bauen.

Nach was soll zunächst geforscht werden?

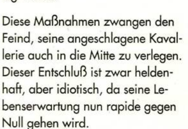
Die besten Truppen nützen nichts, wenn sie nicht von einem fähigen Kommandanten geführt werden. Diesen können Sie, je nach Kolonie-Level und Forschungsstand selbst „designen". Er sollte in der Lage sein, mindestens 12 Truppen zu führen und im Gefecht mindestens 7 Befehle pro Runde geben zu können. Mit einem solchen Kommandanten werden Sie bereits die meisten Gefechte siegreich überstehen. Aber man kann auch hier ein wenig differenzieren. Es ist unbedingt erforderlich, immer eine starke Truppe mit einem befähigten Kommandeur in der Kolonie zu haben. Dieser Kommandeur bleibt dann auch da, weshalb sollte man also Punkte in seine Bewegungsfähigkeit investieren? Da die meisten Feindsiedlungen direkt bei oder nahe der See liegen, kann man ohnehin per Schiff dorthin gelangen, man muß die Soldaten also nicht laufen lassen. Aus diesem Grunde brauchen die meisten Ihrer Kommandanten keine großartigen Bewegungsboni. Viel wichtiger ist es, wie oben erwähnt, die Befehls- und Führungsfähigkeit zu steigern. Ab 15 unterstellbaren Truppen und 8 Befehlen können Sie dann langsam das Charisma steigern, da sich dies nachhaltig auf das Verhalten verwundeter Soldaten auswirkt, die dann nicht mehr so schnell fliehen. Der nächste Spezialist wäre der „Versorger". Ein Kommandant, der keinen Kampfauftrag hat, sondern





Die Infanterie ist schwer angeschlagen, aber sie steht noch. Der geplante Flankenangriff erzielte deutliche Wirkung. Die linke Kavallerie steht mit der in der Mitte nun zum Sturm bereit, weshalb die linke ARI zur Unterstützung zur Mitte hin verlegt wurde.





Diese Maßnahmen zwangen den Feind, seine angeschlagene Kavallerie auch in die Mitte zu verlegen. Dieser Entschluß ist zwar heldenhaft, aber idiotisch, da seine Lebenserwartung nun rapide gegen Null gehen wird.



Vollzogen! Nun könnten wir dem Gemetzel ein Ende bereiten, indem wir das Flaggenfeld besetzen. Besser ist es jedoch, die feindliche Truppe komplett zu zerstören, damit der Gegner auch den Kommandeur verliert...



...was der Feind durch Verlegung seiner Artillerie in die Mitte noch etwas hinauszögern möchte. Womöglich einer seiner letzten Züge?

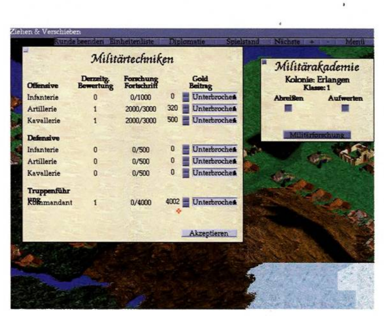


Natürlich hat ihm auch die Verlegung seiner Artillerie nichts mehr genützt. Wir entscheiden uns jetzt dafür, uns den letzten Infanteristen vorzuknöpfen.



Wie man an der Meldung sehen kann, haben wir einen Sieg auf der ganzen Linie davongetragen. So oder so ähnlich sollten alle Schlachten in Conquest geplant und durchgeführt werden.

nur dafür sorgen muß, daß die Truppen so schnell wie möglich über Land von A nach B gebracht werden, wo er sie dann an einen Kampfkommandanten übergibt. Bei diesem Typ sollten alle Punkte in Bewegungsfähigkeit und Anzahl der führbaren Truppen investiert werden. Er eignet sich auch, unterwegs feindliche Scouts auszuschalten, wozu er nur wenig Infanterie benötigt, da die Scouts recht schwach sind.
Schließlich hätten wir dann noch den Marodeur. Das ist der Feldherr, der Feuer, Verwüstung und Plünderung ins Reich des Feindes bringt. Da der Computergegner dazu tendiert, seine Kolonien wie an einer Perlenkette nebeneinander aufzubauen, setzen Sie den Marodeur per Schiff bei der ersten Stadt ab. Nun wird er eine Siedlung nach der anderen erobern oder zerstören. Er muß natürlich sehr viele Truppen befehligen können, wobei 15 wirklich sehr gut sind; 8 und mehr Befehle pro Gefechtsrunde sind sehr angebracht. Der Marodeur arbeitet sinnvollerweise im Team mit einem anderen, besser wären zwei andere. Diese beiden haben nicht zwangsläufig dieselben Fähigkeiten, sondern eher die Aufgabe, den „Chef-Verwüster" mit frischen Truppen zu versorgen und eben eroberte Städte zu besetzen, damit angeschlagene Verbände dort wieder heilen können.
So, das wäre das Ziel für einen erfolgversprechenden Eroberungskrieg: Pro Stadt mindestens ein guter Verteidiger, zwei oder drei Versorger und drei Marodeure. Mit so einer Armee wird Ihnen niemand widerstehen können. Natürlich brauchen Sie hierfür jede Menge Infanterie, Kavallerie und Kanonen. Achten Sie deshalb bei Ihren Level 4-Forts auf den Eintrag, wie viele Truppen unterstützt werden können.
Mit zwei Forts pro Stadt und vier Städten dürften Sie zurechtkommen. Nun wird auch klar, daß einer mit einer einzigen Stadt so einen Krieg nicht führen könnte, da einfach der Platz für die Forts nicht vorhanden wäre. Soweit die Kommandanten. Nun zu den Truppen:



Militärfoschung kostet viel Geld: Von Upgrade-Stufe zu Upgrade-Stufe werden die Verbesserungen der Einheiten allerdings immer teurer.

Der nachhaltigste Einflußfaktor auf das Verhalten Ihrer Soldaten ist die Akademie. Forschen Sie hier nicht querbeet, sondern konzentrieren Sie Ihre Investitionen auf eine Sache, wie zum Beispiel Angriff.
Sobald hier Level 2 erreicht wurde, fördern Sie die Verteidigungsfähigkeit. Sie werden merken, daß eine Level 5-Truppe mit Angriffswert 2 deutlich bessere Ergebnisse erzielt und bei entsprechendem Verteidigungswert wesentlich länger im Einsatz gehalten werden kann. Auf diese Weise erhöhen Sie nach und nach die Einzelfähigkeiten. Ob Sie den höchsten Level jemals erreichen, bevor Sie das Spiel gewonnen haben, ist fraglich, da bereits ab Stufe 2 ein derart gravierender Vorteil auf dem Gefechtsfeld spürbar wird, daß ohnehin fast kein Feind mehr standhält.
Natürlich werden Sie einen Eroberungskrieg erst dann starten, wenn Sie unabhängig sind und reichlich Geld durch den Handel mit Übersee verdienen. Unabhängigkeit? Ach ja, die müssen wir ja nun langsam erklären.

6 Die Loslösung

Ab etwa dem 60. Zug werden die Forderungen Ihres Vaterlandes immer maßloser. Da alle Steuern von Ihrer Koloniehauptstadt abgebucht werden, muß natürlich dafür gesorgt werden, daß dort immer genügend Gold vorhanden ist. Trotzdem wird es bei der rapide wachsenden Bevölkerung bald nicht mehr möglich sein, den Verpflichtungen nachzukommen. Deaktivieren Sie nun im Steuerfenster den Automatikknopf. Nun lassen Sie in aller Ruhe die Anforderungen kommen und zahlen Sie nur noch, wenn Sie gerade etwas Geld übrig haben. Sie werden feststellen, daß Ihr Vaterland nicht sofort sehr böse wird, sondern daß sich die Einstellung von Runde zu Runde verschlechtert. Das gibt Ihnen Zeit, nun alle Städte mit Truppen zu versorgen und sich auf den Ansturm vorzubereiten. In den Testspielen hat sich gezeigt, daß 12 bis 15 Truppen zuzüglich der Miliz völlig reichen. Da der Kommandeur in der Stadt 50% mehr Truppen (plus Miliz!) führen darf, können Sie für diesen Verteidiger die meisten Punkte in seine Befehlsfähigkeit investieren. Somit ist er den Heimatkommandeuren haushoch überlegen. Ihre Heimat greift dreimal an, wobei dies nicht unbedingt Ihre Hauptstadt betreffen muß. Ist dies überwunden, schmollt das Vaterland noch ein wenig, bevor Sie nun endlich das sind, was Sie, seien wir mal ehrlich, immer schon sein wollten: UNABHÄNGIG!
Ab jetzt werden Sie wieder Handel mit Europa treiben können, allerdings zu deutlich höheren Preisen. Ihre neueren Kolonien werden bis zur Perfektion entwickelt, Ihre Truppen zu Eliten ausgebildet, Ihr Reichtum wächst von Jahr zu Jahr. Nun wird es langsam Zeit, sich ernsthaft mit den anderen Europäern zu unterhalten. Mal sehen, wer übrigbleibt. Woll'n wir wetten, daß Sie das sind?